NES-AF-FRA

AIRWOLF™

BASED ON THE HIT TV SERIES

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

GAME PAK INSTRUCTIONS

MANUEL D'INSTRUCTIONS

HANDLEIDING VIDEOSPEL

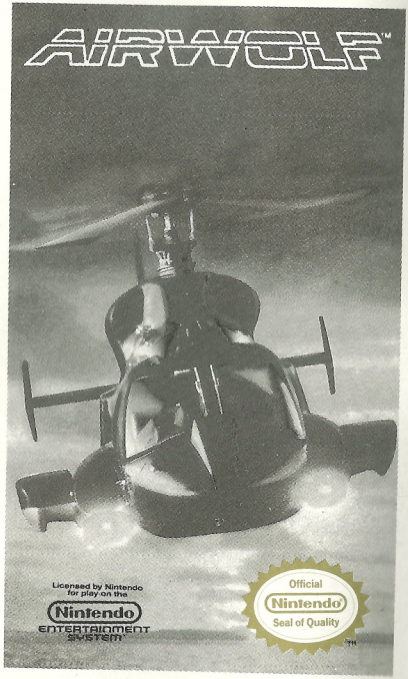
Licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

They're down there. Waiting. Dozens of prisoners. They're searching the skies for signs of your arrival. Hoping against hope that you'll lift them away to freedom. To life.

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability, and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.



TOP SECURITY MEMO

WE NEED YOU AGAIN, HAWKE!!!

We finally located several POW camps filled with men and women we once presumed MIA. Or even worse.

Our sources tell us these people don't have much longer.

We've got to get in there. Quickly. Quietly. Successfully. And bring them back.

Once in there, knock out as many enemy control towers as you can.

This should prevent them from sending even *more* planes up after you.

Use your missiles. Your machine guns, too. In fact, use everything **AIRWOLF's** got. Fortunately, it's more than anyone else has.

BEGINNING YOUR RESCUE FLIGHT

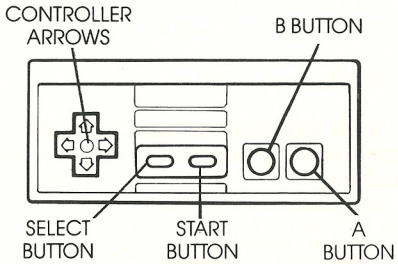
1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the **AIRWOLF**™ CARTRIDGE as described in your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ manual.
3. Turn the power switch ON.

TO START: Press START.

TO VIEW THE DEMONSTRATION MODE: Just wait a few seconds, don't press anything.

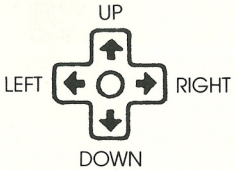
THE CONTROLS

The following illustration shows you the control points. Throughout this instruction book we will refer to these controls by the names indicated here.



UP/DOWN CONTROLLER ARROWS — To pitch **AIRWOLF** up or down

RIGHT/LEFT CONTROLLER ARROWS — To turn right or left (Watch map display to gauge which direction you're turning)



A BUTTON — To fire machine guns

B BUTTON — To fire heat-seeking missiles

START BUTTON — To increase speed

SELECT BUTTON — To decrease speed

START + SELECT SIMULTANEOUSLY — To pause

START BUTTON (WHEN PAUSED) — To resume game

TO LAND (ON-LAND SCREENS ONLY) — Use the LEFT/RIGHT CONTROLLER ARROWS to avoid smashing into towers and mountain tops. Tap the UP

CONTROLLER ARROW gently to slow down your descent so you'll avoid a crash-landing. And watch out for enemy fire (flashing lights).

TO RESCUE PRISONERS — Land at Prisoner Site. (See ***To Land*** and ***Prisoner Site Screen*** sections)

TO REFUEL, REPAIR and REPLENISH MISSILES — Land at Refueling Station. (See ***To Land, Refueling Station Screen*** sections).

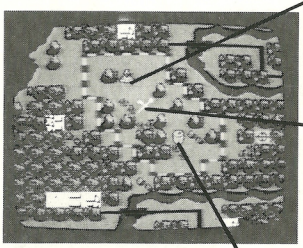
THE SCREENS

Once you press START, you will be greeted by the Deputy Director of Intelligence, Michael Coldsmith Briggs III. He'll briefly show you a **map** of the area you'll be entering — followed by footage of **AIRWOLF** preparing for take-off.

You'll then be ready to start playing. You'll encounter different **fighting screens,** a **debriefing screen** and a **score-related screen**. The following is a description of each screen:

MAP SCREEN

The map is a classified surveillance photo taken by a spy satellite. Study it carefully.



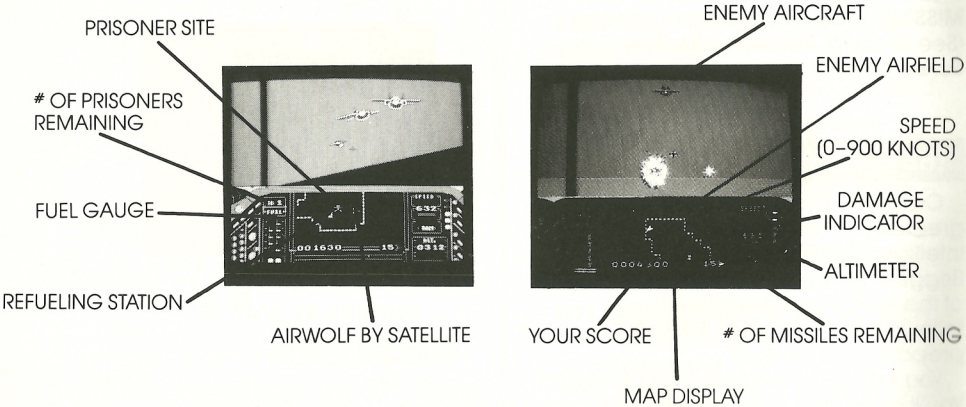
IN-FLIGHT SCREEN

When you reach the IN FLIGHT screen, you'll begin game play:

As you're flying — dodging and downing enemy aircraft and missiles — keep your eye on the map display on your instrument panel. You always need to know exactly where you are to direct yourself toward enemy airfields, prisoner sites, and refueling stations.

Your map display will also give you important in-flight information and key battle data.

THE COCKPIT



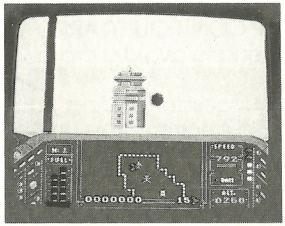
ON-LAND SCREENS

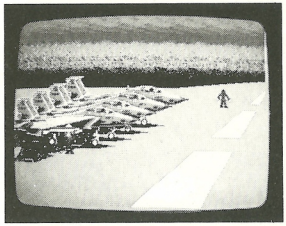
Moving Around the Map Display

Use the RIGHT/LEFT CONTROLLER ARROWS to direct the red arrow (*AIRWOLF INDICATOR*) on your map display. Then use the START button to increase your speed and the SELECT button to decrease your speed. (See **THE CONTROLS)**

When your *AIRWOLF INDICATOR* touches one of these symbols (for enemy airfields, prisoner sites, and refueling stations), the screen will change to reveal the designated place.

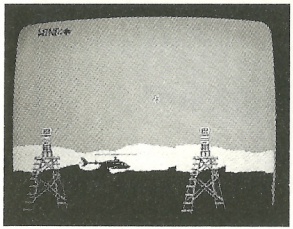
Enemy Headquarters Screen — Objective: Knock out the enemy control tower. If you fail to destroy it, the enemy will send even more planes up after you. You will even see the enemy pilots getting into their fighter jets. If you *do* destroy it, the enemy will be incapable of sending planes from that particular airfield.





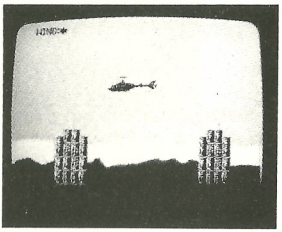
Prisoner Site Screen — Objective: Safely land **AIRWOLF**. Using the RIGHT/LEFT CONTROLLER ARROWS, avoid obstacles like towers, mountain tops and enemy fire. Remember to gently tap the UP CONTROLLER ARROW as you descend to avoid a crash landing.

With a successful landing, you'll see the landing gear emerge and a prisoner will run into the helicopter. ***Make sure you rescue all the prisoners because you won't be admitted to the next level until they've all been saved.***

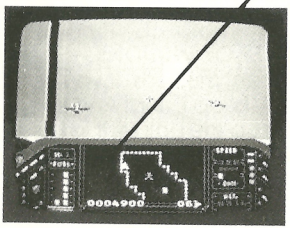


Refueling Station Screen — Objective: Safely land **AIRWOLF**. Using the RIGHT/LEFT CONTROLLER ARROWS, avoid obstacles like towers, mountain tops and enemy fire. Remember to gently tap the UP CONTROLLER ARROW as you descend to avoid a crash landing.

With a successful landing, you'll see a maintenance crew quickly come out and restore your fuel, repair any damage and equip you with a fresh supply (15) of missiles.

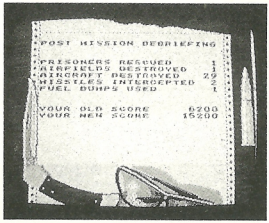


Maneuvering at the Borders — When your *AIRWOLF INDICATOR* reaches a border line on your radar map display before you've rescued all the prisoners, your speed will drop to 0 knots. It seems that the enemy may be using a top-secret weapon in these border zones. A weapon that causes your engines to stall! If this happens, quickly turn **AIRWOLF** around and accelerate (START button) to reenter the mission zone.



DEBRIEFING SCREEN

At the end of each mission or game, you'll be briefed on your accomplishments during that mission. This up-to-the-minute account will show up like this:



TOP SCORE AND NAME ENTERING SCREEN

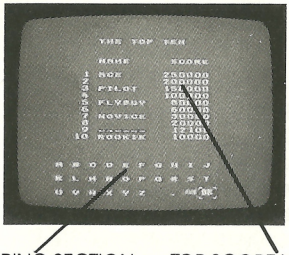
If you become a top pilot, your name and score will be listed on this screen, highest scores on the top.

Once you turn your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ off, the scores will disappear, giving you a

whole new chance at getting your name on the TOP SCORE SCREEN the next time you turn it on.

If you make it to the TOP SCORE SCREEN, you'll have the opportunity to enter your name.

You may enter up to six letters of your name or initials. To do this, use the CONTROLLER ARROWS to move the highlighter box around the letters. When the highlighter box is around your desired letter, press the A button to select it.



NAME ENTERING SECTION TOP SCORE LISTING

Continue this way until you've selected all your letters. If you make a mistake or want to change your letters, move the box to the word **RUB** and press the A button. This will erase the last letter you entered.

When you have selected all your letters, move the box to the word **OK** in the bottom right corner of the screen and press the A button again.

GOING BACK AGAIN

At the beginning of each game you get three lives. The game is over when all three lives are lost.

NUMBER OF MISSIONS — There are 20 different missions. If you complete them all, keep flying! And keep racking up the points. It takes skill and guts to become an Ace pilot. Are you up to the challenge?

RESCUE MISSION TACTICS

- When maneuvering the *AIRWOLF INDICATOR* on the map display, remember that it moves clockwise or counter-clockwise — depending on which way you're facing. So that if you continue to press the same RIGHT or LEFT CONTROLLER ARROW continuously, it will eventually rotate full circle.
- Use your heat-seeking missiles wisely as you advance to later missions. Some of your enemies can't be destroyed by machine gun fire alone.
- When destroying the enemy control tower, try for the beacon at the top.
- Keep your eyes peeled for a rare golden plane. It may be very valuable.

WE'RE COUNTING ON YOU

You're the only man for the job, HAWKE. And you've got the only chopper for the job.

So get in there, good buddy. And bring those folks back. All of them. Remember, the one you let go, could be your lost brother.

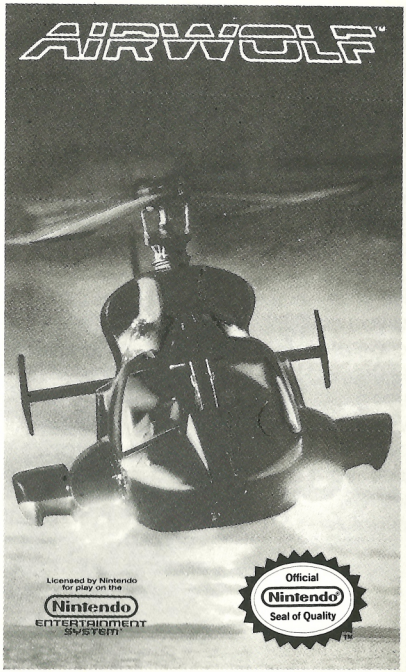
We know you can do it.

And, well, if you can't, then nobody can.

Ils sont là qui attendent. Des dizaines de prisonniers. Les yeux vers le ciel, ils guettent votre arrivée. Ce qu'ils attendent de vous: que vous les emportiez. Vers la liberté. Vers la vie.

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et, surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nintendo® et Nintendo Entertainment System™ sont des marques de commerce de Nintendo of America, Inc.



MEMO TOP SECRET

NOUS AVONS ENCORE BESOIN DE VOUS, HAWKE !

Nous avons finalement retrouvé plusieurs camps de prisonniers de guerre, hommes et femmes, que nous croyions disparus au combat, ou pire encore.

Mais d'après nos informations, ils n'en ont plus pour longtemps.

Nous devons les secourir. Rapidement. Discrètement. Efficacement. Et les ramener.

Une fois sur place, détruisez autant de tours de contrôle que vous le pourrez.

Cela limitera le nombre d'avions ennemis qui pourront vous prendre en chasse.

Utilisez vos missiles et vos mitrailleuses. En fait, servez-vous des toutes les ressources **d'AIRWOLF** qui sont bien plus performantes que celles de n'importe quel autre appareil.

DEPART EN MISSION DE SAUVETAGE

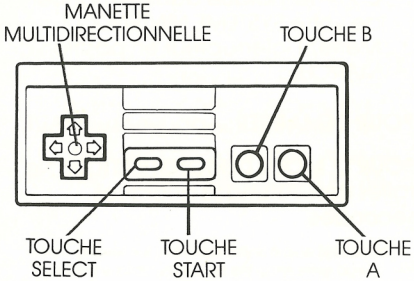
1. Assurez-vous que l'interrupteur est sur ARRET.
2. Insérez la CARTOUCHE **AIRWOLF**™ comme indiqué dans le manuel de votre SYSTEME NINTENDO.®
3. Mettez l'interrupteur en position de MARCHE.

POUR DEMARRER: Appuyez sur START

POUR LE MODE DEMONSTRATION: Ne faites rien. Attendez quelques secondes.

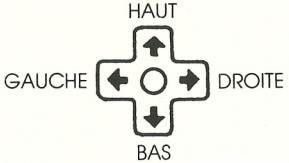
LES COMMANDES

L'illustration ci-dessous vous indique quelles sont les commandes. Dans ces instructions, nous les désignerons par les noms indiqués ici.



MANETTE MULTIDIRECTIONNELE HAUT/BAS — Pour orienter **AIRWOLF** vers le haut ou le bas.

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE DROITE/GAUCHE — Pour virer à droite ou à gauche. (Regardez la carte pour voir dans quelle direction vous virez.)



TOUCHE A — Pour activer les mitrailleuses

TOUCHE B — Pour lancer les missiles à tête chercheuse thermique

TOUCHE START — Pour accélérer

TOUCHE SELECT — Pour ralentir

START + SELECT ENSEMBLE — Pour faire une pause

TOUCHE START (APRES PAUSE) — Pour reprendre le jeu

POUR ATTERRIR (ECRANS TERRE SEULEMENT) — Utilisez la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE DROITE/GAUCHE, pour éviter les tours de contrôle et les montagnes. Tapez légèrement sur la flèche du haut de la manette pour ralentir votre descente et ne pas vous écraser au sol. Et attention à l'artillerie ennemie (éclairs).

POUR LIBERER LES PRISONNIERS — Atterrissez au Camp de prisonniers (Voir Instructions ***Pour atterrir*** et ***Ecran Camp de prisonniers***)

POUR REFAIRE LE PLEIN, REPARER, RECHARGER DES MISSILES — Atterrissez à la Station de ravitaillement (Voir Instructions ***Pour atterrir*** et ***Ecran Station de ravitaillement***)

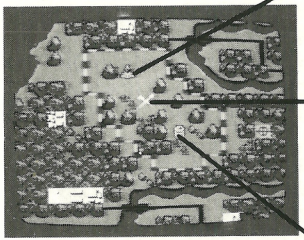
ECRANS

Après avoir appuyé sur START, vous rencontrerez le Directeur des Services d'Intelligence, Michael Coldsmith Briggs. Il vous montrera brièvement une carte de la région — et une séquence d'**AIRWOLF** se préparant à décoller.

Vous serez alors prêt à commencer. Vous arriverez à divers **écrans de combat**, un **écran de compte rendu** et un **écran de score**. Voici la description de ces écrans.

ECRAN CARTE

Cette carte est une photo des renseignements secrets prise par un satellite espion. Regardez-la attentivement.

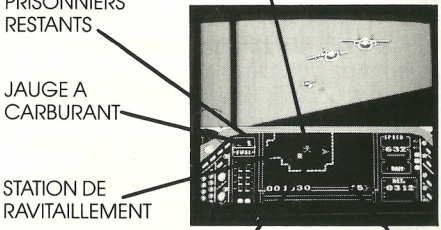


ECRAN EN VOL

Lorsque vous arrivez à votre écran EN VOL, vous commencez à jouer.

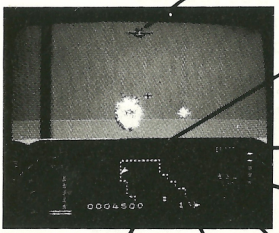
En vol, tandis que vous évitez et que vous abattez les avions et les missiles ennemis, gardez l'œil sur la carte affichée à votre tableau de bord. Vous devez toujours savoir exactement où vous êtes pour vous orienter vers les aérodromes ennemis,

COCKPIT



les camps de prisonniers et les stations de ravitaillement.

Votre affichage vous donne aussi des renseignements importants sur votre appareil et des informations stratégiques.



ECRANS TERRE

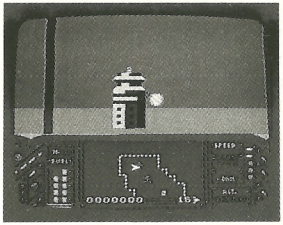
Déplacement sur l'affichage carte

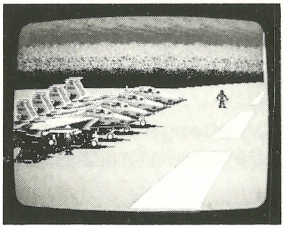
Dirigez la flèche rouge (*INDICATEUR AIRWOLF*) au moyen de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE DROITE/GAUCHE. Accélérez en appuyant sur la touche START et ralentissez en appuyant sur la touche SELECT (voir **LES COMMANDES**).

Quand votre *INDICATEUR AIRWOLF* touche un de ces pictogrammes (aérodrome ennemi, camp de prisonniers, station de ravitaillement), l'écran représentant le lieu correspondant apparaît.

Ecran Quartier général ennemi — Objectif: Détruire la tour de contrôle

ennemie. Sinon, comme vous le verrez, des avions ennemis décollent et vous prennent en chasse. En détruisant la tour de contrôle, vous empjechez les avions de décoller de cet aérodrome.

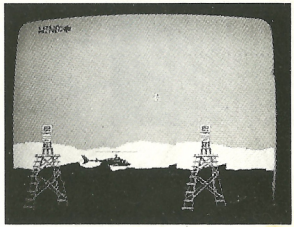




Ecran Camp de prisonniers — Objectif: Poser **AIRWOLF** sans accident. Evitez les obstacles, tours, montagnes, tirs ennemis, au moyen des FLECHES DROITE/GAUCHE. N'oubliez pas de taper légèrement sur la FLECHE DU HAUT pour éviter de vous écraser au sol.

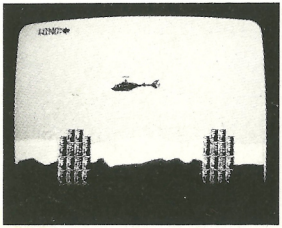
A l'atterrissage, vous verrez le train d'atterrissage sortir et un prisonnier qui court vers votre hélicoptère.

Assurez-vous que tous les prisonniers sont à bord, car vous ne pourrez pas accéder au niveau suivant s'ils ne sont pas tous sauvés.

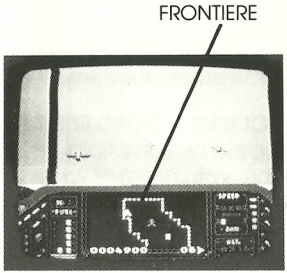


Ecran Station de ravitaillement — Objectif: Poser **AIRWOLF** sans accident. Evitez les obstacles, tours, montagnes, tirs ennemis, au moyen des FLECHES DROITE/GAUCHE. N'oubliez pas de taper légèrement sur la FLECHE DU HAUT pour éviter de vous écraser au sol.

A l'atterrissage, vous verrez l'équipe logistique venir faire le plein, réparer les dégâts et charger de nouveaux missiles (15).

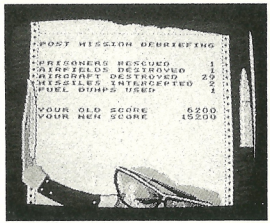


Manœuvres aux frontières — Quand votre *INDICATEUR AIRWOLF* atteint une frontière indiquée sur votre carte radar *avant* que vous ayez sauvé tous les prisonniers, votre vitesse tombe à zéro. L'ennemi possède sans doute dans ces zones frontières une arme secrète qui fait caler les moteurs. Dans ce cas, faites faire demi-tour à **AIRWOLF** et accélérez (touche START) pour rentrer dans la zone de la mission.



ECRAN DE COMPTE RENDU

A la fin de chaque mission,ou de chaque jeu, un écran vous indiquera les résultats obtenus au cours de cette mission. Voici comment se présente ce compte rendu:



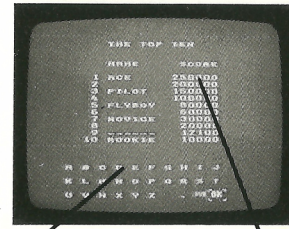
ECRAN SCORES RECORD ET NOM

Si vous devenez un pilote chevronné, votre nom et votre score seront affichés sur cet écran, les scores les plus élevés en haut.

Quand vous arrêtez votre SYSTEME NINTENDO®, les scores s'effacent, ce qui vous donne la possibilité d'inscrire votre nom à l'ECRAN SCORES RECORD la prochaine fois.

Si vous atteignez un score record, vous pourrez inscrire votre nom à l'ECRAN SCORES RECORD.

Vous pouvez entrer six lettres de votre nom ou vos initiales. Pour cela, suréclairez les lettres en déplaçant le bloc de sélection au moyen de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE et en appuyant sur la touche A pour sélectionner la lettre.



SECTION D'ENTREE DU NOM

LISTE DES SCORES RECORD

Continuez pour inscrire chaque lettre. Si vous faites une *erreur*, déplacez le bloc jusqu'au mot **RUB** et appuyez sur la touche A. Cela efface la dernière lettre entrée.

Quand vous avez inscrit toutes les lettres, déplacez le bloc jusqu'au mot **OK** dans le coin inférieur droit de l'écran et appuyez de nouveau sur la touche A.

NOUVELLES MISSIONS

Au début de chaque partie, vous avez trois vies. La partie est terminée quand vous avez perdu vos trois vies.

NOMBRE DE MISSIONS — Il y 20 missions différentes. Si vous les réussissez toutes, continuez à voler et à marquer des points. Pour devenir un as de l'aviation, il faut du courage et de l'adresse. Prêt à relever le défi?

TACTIQUES DE MISSION

- Quand vous manœuvrez l'*INDICATEUR AIRWOLF* sur l'affichage, rappelez-vous qu'il se déplace dans le sens horaire ou anti-horaire selon la direction dans laquelle vous regardez. Donc si vous continuez à appuyer sur la même FLECHE DROITE ou GAUCHE DE LA MANETTE, il finira par faire un tour complet.
- Servez-vous de vos missiles à tête thermique à bon escient. Certains de vos ennemis ne peuvent pas être détruits à la mitrailleuse.
- Pour détruire les tours de contrôle ennemies, visez la balise placée en haut de la tour.
- Ouvrez l'œil et vous verrez peut-être apparaître un avion doré. Il peut avoir beaucoup de valeur...

NOUS COMPTONS SUR VOUS

Vous êtes le seul pilote à la hauteur de cette mission, HAWKE. Et vous avez le seul hélicoptère qui soit aussi à la hauteur.

Alors allez-y HAWKE ! Et ramenez-nous tous ces prisonniers. Tous. Car s'il en reste un seul, c'est peut-être votre frère...

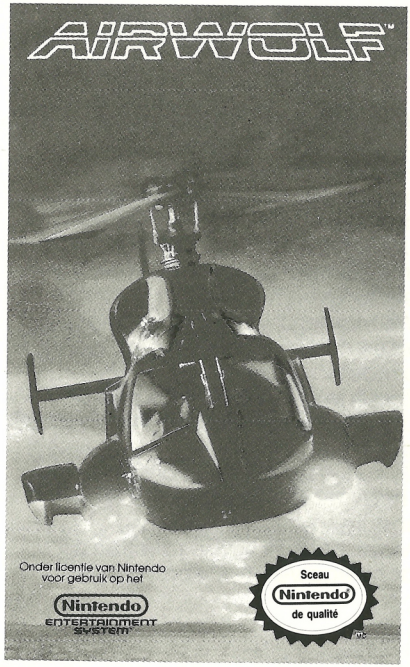
Vous êtes leur dernière chance car si vous, vous n'y arriverez pas, personne d'autre n'y arrivera.

Bonne chance HAWKE !

Ergens daar beneden zijn ze. En wachten. Tientallen gevangenen. Zij zoeken de lucht af en hopen dat je er aankomt. En ze koesteren de onzinnige hoop dat je hen komt bevrijden en van een wisse dood redt.

Dit officiële stempel staat garant voor de keuring van Nintendo® en betekent dat dit produkt aan onze normen voor kwaliteit, vakkundigheid, betrouwbaarheid en amusement beantwoordt. Bij de aankoop van spellen en toebehoren staat dit stempel borg voor volledige compatibiliteit met het Nintendo Entertainment System™

Nintendo® en Nintendo Entertainment System™ zijn handelsmerken van Nintendo.



UITERST GEHEIME NOTA

WE HEBBEN JE WEER NODIG, HAWKE!!!

We hebben eindelijk een paar krijgsgevangenkampen gesignaleerd met mannen en vrouwen die we vermist of nog erger waanden.

Uit vertrouwde bron hebben we vernomen dat deze mensen niet lang meer te leven hebben.

We moeten bij ze zien te komen. Snel en stil. En we mogen niet falen. We moeten ze bevrijden.

Zodra je er bent, moet je zoveel mogelijk verkeerstorens van de vijand proberen te vernietigen.

Zo kun je tenminste voorkomen dat ze nog *meer* vliegtuigen achter je aansturen.

Maak gebruik van je raketten en machinegeweren. Gebruik alles waarmee **AIRWOLF** je kan helpen. En dat is gelukkig meer dan anderen tot hun beschikking hebben.

BEGIN VAN DE REDDINGSVLUCHT

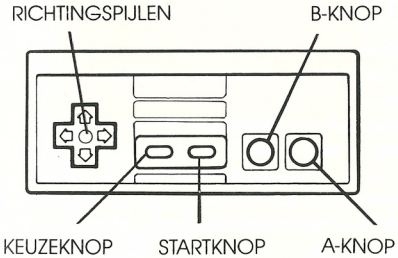
1. De schakelaar moet UIT staan.
2. De **AIRWOLF™** CASSETTE insteken zoals beschreven in de handleiding voor het NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
3. Het spel aanzetten.

OM TE BEGINNEN: START indrukken.

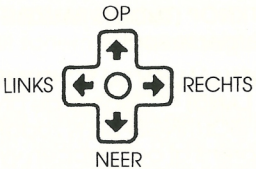
VOOR EEN DEMONSTRATIE VAN HET SPEL: Enkele seconden wachten. Niets indrukken.

KONTROLEKNOPPEN

Op onderstaande afbeelding zie je de kontroleknoppen. De hier vernoemde benamingen worden overal verder in deze handleiding gebruikt.



RICHTINGSPIJLEN OP/NEER — om **AIRWOLF** op en neer te bewegen



RICHTINGSPIJLEN RECHTS/LINKS — om naar rechts of links te vliegen (kijk op de kaart op het scherm om te zien in welke richting je draait)

A-KNOP — afvuren van de machinegeweren

B-KNOP — afvuren van warmtegevoelige raketten

STARTKNOP — verhoogt de snelheid

KEUZEKNOP — verlaagt de snelheid

START + KEUZE TEGELIJKERTIJD — pauzeren

STARTKNOP (TIJDENS PAUZE) — om weer verder te spelen

LANDEN (ALLEEN BIJ SCHERMEN BOVEN LAND) — Gebruik de LINKS/RECHTS RICHTINGSPIJLEN zodat je niet tegen torens of bergtoppen vliegt. Zachtjes op de RICHTINGSPIJL NAAR BOVEN tikken om een zachte landing te maken. En wees bedacht op vijandelijk vuur (lichtflitsen).

DE GEVANGENEN REDDEN — Landen in het gevangenkamp (zie de delen ***Landen*** en het ***Scherm Gevangenkamp***).

BIJTANKEN, REPARATIES en BEVOORRADING RAKETTEN — Landen bij de tankstop. (Zie de delen ***Landen***, en het scherm ***Tankstop***.)

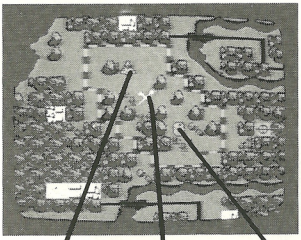
DE VERSCHILLENDE SCHERMEN

Als je de STARTKNOP hebt ingedrukt, wordt je eerst begroet door de Onderdirecteur van de Geheime Dienst, Michael Coldsmith Briggs III. Hij laat je een vluchtige blik werpen op een **landkaart** van het gebied waar je moet landen, gevolgd door een filmpje over **AIRWOLF** tijdens het opstijgen.

Je bent nu gereed om met het spel te beginnen. Er zijn verschillende **gevechtsschermen**, een **rapporteringsscherm** en een **scherm met het puntentotaal**. Ze worden hier in het kort beschreven:

LANDKAART

Deze bestaat uit een geheime foto genomen door een spionsatelliet. De kaart nauwkeurig bestuderen.



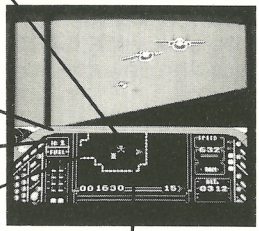
SCHERM TIJDENS VLUCHT

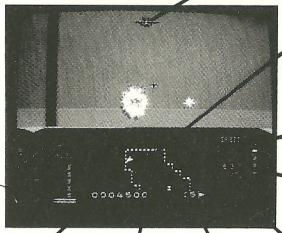
Als je dit scherm bereikt, begint het spel:

Tijdens de vlucht, terwijl je vijandelijke vliegtuigen en raketten ontwijkt en neerschiet, moet je het oog gericht houden op de kaart op het instrumentenbord. Je moet altijd precies weten waar je bent t. o. v. de vijandelijke vliegvelden, gevangenkampen en tankstops.

Op de kaart kun je ook belangrijke vlucht- en gevechtsinformatie aflezen.

COCKPIT


GEVANGENKAMP
AANTAL RESTERENDE GEVANGENEN
BRANDSTOFMETER
TANKSTOP
AIRWOLF VIA SATELLIET


VIJANDELIJK VLIEGTUIG
VIJANDELIJK VLIEGVELD
SNELHEID (0–900 KNOPEN)
SCHADE-INDICATOR
HOOGTEMETER
PUNTENTOTAAL
AANTAL RESTERENDE RAKETTEN
LANDKAART

SCHERMEN BOVEN LAND

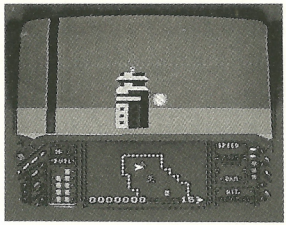
Verplaatsing op het scherm met de landkaart

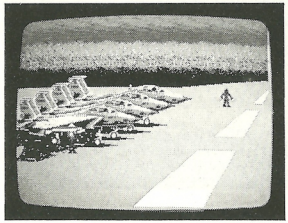
Met de RICHTINGSPIJLEN RECHTS/LINKS de richting van de rode pijl (*AIRWOLF INDICATOR*) op de kaart bepalen. Dan de snelheid verhogen met de STARTKNOP en verlagen met de KEUZEKNOP (Zie **KONTROLEKNOPPEN**).

Als de *AIRWOLF INDICATOR* één van de symbolen voor vijandelijke vliegvelden, gevangenkampen en tankstops raakt, krijg je het desbetreffende scherm te zien.

Vijandelijk hoofdkwartier — Doel: de verkeerstoren van de vijand vernietigen. Als je die toren niet kunt vernietigen, zet de vijand nog meer vliegtuigen in voor de achtervolging.

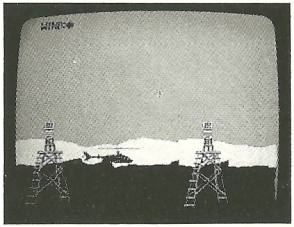
Je ziet dan zelfs hoe de piloten plaatsnemen in hun gevechtsvliegtuigen. Als je de toren *wel* witschakelt, kan de vijand geen vliegtuigen van dat vliegveld achter je aan sturen.





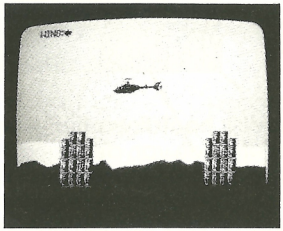
Gevangenkamp — Doel: **AIRWOLF** veilig aan de grond zetten. Met behulp van de RICHTINGSPIJLEN LINKS/RECHTS obstakels als torens, bergen en vijandelijk vuur ontwijken. Vergeet niet zachtjes op de RICHTINGSPIJL OP te tikken voor een zachte landing.

Bij een succesvolle landing zie je het landingsgestel verschijnen waarna één van de gevangenen de helikopter in rent. ***Let er op dat je alle gevangenen hebt gered, want je wordt niet tot het volgende niveau toegelaten tot alle gevangenen in veiligheid zijn gebracht.***



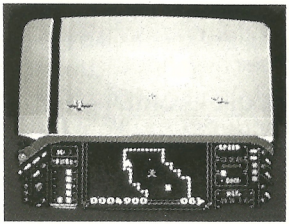
Tankstop — Doel: **AIRWOLF** veilig aan de grond zetten. Met behulp van de RICHTINGSPIJLEN LINKS/RECHTS obstakels als torens, bergen en vijandelijk vuur ontwijken. Vergeet niet zachtjes op de RICHTINGSPIJL OP te tikken voor een zachte landing.

Als je veilig bent geland, zie je onderhoudspersoneel te voorschijn komen die je brandstof bijtanken, eventuele schade repareren en je opnieuw bevoorraden met raketten (15).



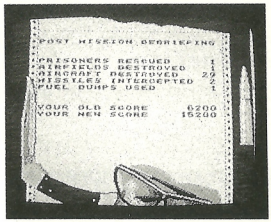
Grensmanoeuvres — Als de *AIRWOLF INDICATOR* een grens tegenkomt op het radarscherm *voordat* je alle gevangenen hebt gered, daalt je snelheid tot 0. Het lijkt wel alsof de vijand in deze grensgebieden over een geheim wapen beschikt, waardoor de motor van **AIRWOLF** uitvalt. Als dit gebeurt, moet je snel rechtsomkeert maken en gas geven (met de START-KNOP) om terug te kunnen keren naar de gevangenzone.

GRENS



RAPPORTERING

Aan het einde van iedere opdracht of spel krijg je een samenvatting van de resultaten van de door jou uitgevoerde opdracht. Dit gedetailleerde rapport ziet er zo uit:



HOOGSTE AANTAL PUNTEN EN NAAM VERSCHIJNEN OP HET SCHERM

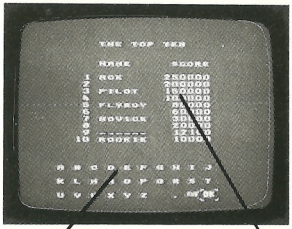
Als je een toppiloot wordt, komen je naam en score op het scherm te staan, met de hoogste score bovenaan de lijst.

Wanneer het NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ wordt

afgezet, verdwijnen de punten, zodat je de volgende keer opnieuw de kans hebt om je naam op het scherm te krijgen.

Als je het hoogste aantal punten behaalt, kun je je naam intoetsen.

Je kunt maximaal een naam van zes letters of je initialen intoetsen. Maak gebruik van de RICHTINGSPIJLEN om de letters aan te geven en druk de A-knop in als je de gewenste letter hebt bereikt.



HIER JE NAAM INVULLEN

LIJST MET HOOGSTE SCORES

Ga zo verder tot je alle gewenste letters hebt aangegeven. Als je een fout maakt of een letter wil veranderen, het verlichte vakje naar het woord **WISSEN (RUB)** bewegen en de A-knop indrukken. Dan wordt de laatst ingevulde letter uitgewist.

Als je alle gewenste letters hebt ingebracht, het verlichte vakje naar het woord **OK** rechtsonder bewegen en de A-knop nogmaals indrukken.

DE STRIJD WEER AANBINDEN

Aan het begin van elk spel krijg je drie levens. Het spel is uit als je geen levens meer over hebt.

AANTAL OPDRACHTEN — Er zijn 20 verschillende opdrachten. Als je ze allemaal hebt uitgevoerd, blijf dan toch vliegen en punten verzamelen! Alleen met moed en vaardigheid wordt je een toppiloot. Neem je die uitdaging aan?

REDDINGSSTRATEGIE

- Vergeet niet dat de *AIRWOLF INDICATOR* op het scherm met de kaart kloksgewijs of tegen de klok in werkt, afhankelijk van de richting die je uitkijkt. Dus als je op dezelfde RICHTINGSPIJL RECHTS of LINKS blijft drukken, kom je uiteindelijk in een kring op dezelfde plek terug.
- Maak spaarzaam gebruik van je warmtegevoelige raketten, want je hebt nog meer vluchten voor de boeg. Voor sommige vijanden heb je meer nodig dan alleen maar machinegeweren.
- Bij het vernietigen van de verkeerstoren vooral mikken op het lichtsignaal bovenop.
- Kijk uit naar een bijzonder vliegtuig van goud. Het zou wel eens heel waardevol kunnen blijken.

WIJ REKENEN OP JE

Je bent de enige man die deze klus kan klaren, HAWKE. Met de enige goede kist voor de klus.

Dus schiet op, Hawke, en breng alle gevangenen heelhuids terug. Vergeet niet dat die éne die je per ongeluk achterlaat misschien wel je vermiste broer is.

We weten dat jij het gedaan kunt krijgen.

Als jij het niet kan, kan niemand het.

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, N.Y. 11771

Acclaim™ and Masters of the Game™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.

Airwolf ™ is a trademark of and licensed by Universal City Studios, Inc. © 1984 Universal City Studios, Inc.

Nintendo™ and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.
Package designed and produced by CMR.
© 1989 Acclaim Entertainment, Inc.

PRINTED IN JAPAN

Distribué et commercialisé par Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, NY 11771, USA.

Acclaim™ et Master of the Game™ sont des marques de commerce d'Acclaim Entertainment Inc.

Airwolf ™ est une marque de commerce et sous licence de Universal City Studios, Inc. © 1984 Universal City Studios, Inc.

Nintendo® et Nintendo Entertainment System™ sont des marques de commerce de Nintendo.
Emballage concu et realisé par CMR.
© 1989 Acclaim Entertainment, Inc.

IMPRIME AU JAPON

Acclaim™
entertainment, inc
Masters of the Game™

Distributie en verkoop door Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, NY 11771

Acclaim™ en Masters of the Game™ zijn handelsmerken van Acclaim Entertainment, Inc.

Airwolf ™ is een door Universal City Studios, Inc. geautoriseerd handelsmerk. © 1984 Universal City Studios, Inc.

Nintendo® en Nintendo Entertainment System™ zijn handelsmerken van Nintendo.
Verpakking ontworpen en vervaardigd door CMR.
© 1989 Acclaim Entertainment, Inc.

GEDRUKT IN JAPAN